Abonneeprijs Fl. 2,50
Losse nummers Fl. 3,—

15 MSX Info Blad

Voorjaar 2000

Inhoud:



Nieuwe Double Dragon kloon van Kai Magazine. Schoppen, trappen en slaan met NUTS!



Kyokugen, The Shooting Star Children
Fraaie shoot'em-up uit Japan

Innovatieve hardware uit Spanje!
De LPE-Z380 cartridge verkrijgbaar in Tilburg

Colofon:
Het MSX-Info Blad is een uitgave van het Totally Chaos Team. Het verschijnt 4 keer per jaar. Een jaarabonnement kost Fl.10,—. Losse nummers kosten Fl.3,—. Op beurzen geldt de speciale prijs van Fl.2,— per nummer.

Uitgever:
M.T. Stoker
Rotterdamstraat 73
6415 AV Heerlen
Tel: (045) 572 95 09
Mobiel: (06) 23 30 09 60
Giro: 24.95.572
SNS: 92.88.51.222

Redactie:
Gerrit van den Berg
Fokke Post
Jan-Marten van der Reest

Medewerkers aan dit nummer:
Raymond de Heer
Sjoerd Mastijn
Hans Oranje
Tristan Zondag

Lay Out:
Fokke Post
Waaiershoek 36
8321 BH Urk

Drukwerk:
Copy Service Hattem
Hoopjesweg 1
8051 DB Hattem
Tel: (038) 444 85 77

Beste lezer

Hartelijk welkom bij deze feestelijke uitgave van het *MSX-Info Blad*, waarin weer veel nieuwtjes te vinden zijn. Omdat nummer 15 voor ons een jubileumnummer is en wij de grens van 200 leden zijn gepasseerd heeft het blad deze keer een kleurenomslag. Onze dank gaat uit naar *Sunrise for MSX*, die dat heeft willen sponsoren.

Alsof dat nog niet genoeg is, treft u ook een diskette bij ons blad aan, waarop een nieuw diskmagazine te vinden is. Dit is door *Jeremy Wiermans* gemaakt en hij heeft alle kosten daarvan gesponsord. Nummer 00 is Public Domain en is als opvolger van het *TCI* diskmagazine te beschouwen, dat door *Atlantis* gemaakt werd. Helaas hebben die hun activiteiten op een laag pitje gezet.

We zijn een tijdje geleden op de beurs in Oss geweest. In dit blad vindt u een korte impressie van wie daar aanwezig waren en wat er te doen en te koop was. Zoals u misschien wel weet zal op zaterdag 15 april weer de bekende MSX & PC Meeting te Tilburg worden gehouden. Wij zullen daar met drie stands aanwezig zijn en hopen nieuwe software te demonstreren en te verkopen, zoals het schietspel *Kyokugen, The Shooting Star Children*, het puzzelspel *The best of Hamaraja night* en als alles meezit zal ook de muziek CD *AlgoRythm* te koop worden aangeboden.

Deze keer wordt op de beurs onder andere de nieuwe Z380 cartridge uit Spanje gedemonstreerd. Als het goed is kan deze uitbreiding ook al gekocht worden. Ik kan u hierover nog wel meer vertellen, maar ik raad u aan om het blad en het diskmagazine goed door te lezen. En vergeet niet om onze stand te bezoeken op de beurs en ons te steunen door het kopen van onze software. Veel leesplezier en tot ziens in Tilburg!

Rinus Stoker

Kyokugen

The Shooting Star Children

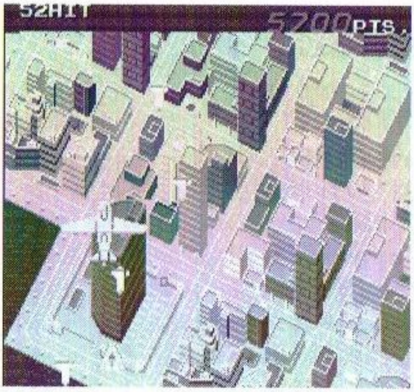
Het heeft ons heel wat moeite gekost om dit spel naar Nederland te halen. Op een gegeven moment was er zelfs sprake van het afblazen van dit project, vanwege de condities die aan de distributie verbonden werden. Gelukkig is dit allemaal opgelost en kunnen de Europese MSX-ers zich verblijden in een nieuwe shoot'em-up uit Japan.

Kyokugen wordt geleverd op twee *Sony* DD-diskettes met een kleurenlabel en een Nederlands- en Engelstalige handleiding. Dit is verpakt in een VHS videodoos met een schitterende kleureninlay. De labels en de kleureninlay zijn door *Club Hnostar* uit Spanje vervaardigd en uit het verleden is gebleken, dat zij garant staan voor kwaliteit. De handleiding is door *Rieks Warendorp Torringa* vertaald uit het Japans. *Maarten ten Huurne* en *Takamichi Suzukawa* werden bereid gevonden om de mogelijkheden van het vertalen van dit spel te onderzoeken. Ondanks het feit dat er niet veel tijd was voor de beurs, hebben zij zich op het spel gestort met als resultaat, dat de belangrijkste delen van het spel in het Engels vertaald zijn.



Het spel werkt vanaf MSX 2 met 64 kB RAM en 128 kB VRAM. Het spel is onder andere met behulp van het programma *Getdisk* eenvoudig te installeren op de harddisk. *Kyokugen* is gemaakt door *M-Kai* (zijn werkelijke naam is *S. Hatakeyama*) uit Japan en werd daar voor het eerst uitgebracht in 1997. *M-Kai* is nog steeds actief op MSX-gebied en heeft onlangs een nieuw schietspel gemaakt, genaamd *Pleasure Hearts*. Bij goede verkoopresultaten van *Kyokugen* mag *MSX-Info Blad* ook dit spel in Europa distribueren.

Na de eerste diskette van het spel te hebben opgestart verschijnt na enig laden het logo van *M-Kai*, dat een beetje op het MSX logo lijkt. Als onderschrift is nog vermeld 'Operation 2' wat waarschijnlijk te maken heeft met het feit, dat dit het tweede spel van *M-Kai* is. Het eerste spel was de RPG *Izumic Ballads*. Het verhaal van het spel is opgebouwd rond een kruiser met de naam *R.K.*, dat kinderen en andere opvarenden naar veraf gelegen eilanden vervoerd. Op een gegeven moment loopt *R.K.* aan de grond en wordt het schip aangevallen door boosaardige lieden. De bemanning van het schip besluit terug te vechten en na een kort gevecht slaan de aanvallers op de vlucht. De bemanning zet de achter-



volging in. Dit is globaal het verhaal achter de korte demo, die volgt op het logo van *M-Kai*.

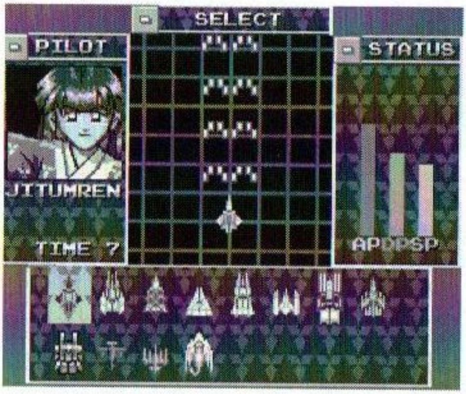
Vervolgens komt het titelscherm tevoorschijn, met in het midden de titel van het spel in het Japans. Vertaald naar het Nederlands betekend *Kyokugen* zoiets als 'de uiterste limiet'. Op de achtergrond scrollen enkele multilayerscrolls in verschillende blauwtinten met een noodgang over het scherm. Na verloop van tijd schakelt het programma over naar de highscores en wordt er een demonstratie van het spel getoond. Dit is ook wel bekend van de spellen uit de arcadehal.

Na een druk op de spatiebalk verschijnt linksonder in het scherm een menu met de opties 'Adventure', 'T. attack 3', 'T.attack 5' en 'Option'. In het menu 'Option' is een aantal zaken in te stellen, waaronder de moeilijkheidsgraad en meer systeemgerichte instellingen, zoals de keuze voor Z80 of R800 en tussen PSG en Music. In totaal is er de keuze uit zeven moeilijkheidsgraden, te weten van 'Easy' tot 'Sub-human'. Een extra instelling van de moeilijkheidsgraad is te vinden onder de optie 'Ships', waarin gekozen kan worden uit drie, vier of vijf reserve vliegtuigen.

Leuke extraatjes zijn 'Double size' en de 'Rapid fire test'. Met 'Double size' worden de vliegtuigen en de objecten in het spel dubbel zo groot afgebeeld. Nadeel van deze optie is wel, dat dit vooral op een MSX 2 ten koste gaat van de snelheid. De 'Rapid fire test' kan gebruikt worden om het reactievermogen te testen. Het is de bedoeling om een zo hoog mogelijke score te behalen door zo snel mogelijk op een bepaalde toets te drukken. Op een gegeven moment stopt de telling, omdat er geen snelheidswinst geboekt wordt. Ondergetekende kwam niet verder dan 98 punten, terwijl er mensen zijn die zelfs hoger komen dan 300 punten! Verder kan in dit menu de highscores en de statistieken van de beschikbare piloten worden bekeken en gewist.

Adventure

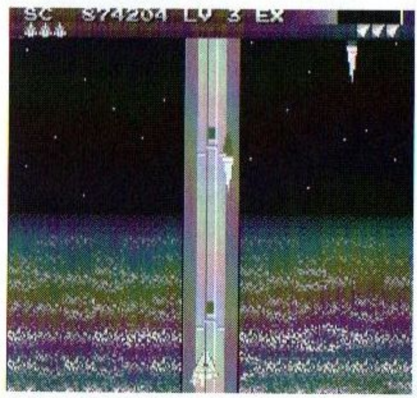
Onder deze optie is het eigenlijke spel te vinden. Alvorens het spel begint dient eerst een piloot met bijbehorend vliegtuig gekozen te worden. In totaal is er de keuze uit twaalf verschillende karakters en vliegtuigen, waarvan een beschrijving te vinden is in de handleiding. Via een bepaalde cheat is het mogelijk om een keuze te maken uit zestien personen. Het scherm is onderverdeeld in vier kleine schermpjes. Links boven is een soort pasfoto te zien met de naam van de piloot, in het midden verschijnt de bewapening van de toe-



stellen, rechtsboven worden de aanvals-, verdedigings- en de snelheidskarakteristieken getoond en onder in het scherm zijn de vliegtuigen zelf te bewonderen. Binnen een bepaald tijdsbestek dient een keuze te worden gemaakt, want anders kiest het programma het personage waar de cursor op dat moment op staat.

Na dit alles moet van diskette worden gewisseld, waarna een inleidend verhaaltje op het scherm wordt weergegeven. *Kyokugen* is qua spelconcept vergelijkbaar met de spellen *Zanac* en *Aleste 2*. In genoemde spellen wordt namelijk gebruik gemaakt van een verticale scroll. Dat wil dus zeggen, dat de nieuwe schermen van boven af het veld binnenkomen. De speler kijkt dus van bovenaf op de hele situatie neer, wat ook wel de zogenaamde 'birdview' genoemd wordt. De speler wordt in zijn vliegtuig vanaf de kruiser gelanceerd en het gevecht kan beginnen.

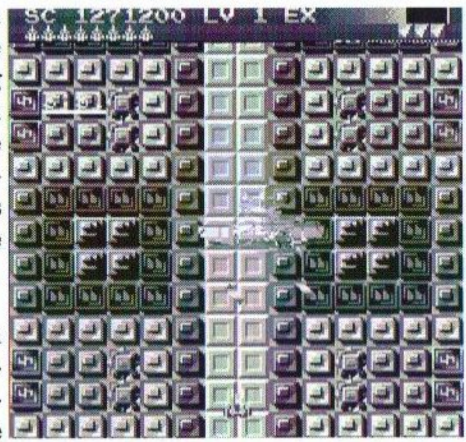
De besturing van het vliegtuig werkt zowel met de joystick als met het toetsenbord. De joystick dient twee buttons te hebben, want het vliegtuigje heeft twee soorten wapens: een standaardwapen en een superwapen. Het standaardwapen is een wapen, dat krachtiger wordt naarmate er meer items verzameld worden. Deze items komen veelal tevoorschijn na het kapot schieten van een vijandig toestel. Als de tegenstander het vliegtuigje van de speler raakt, is het wapen weer net zo krachtig als in de uitgangspositie. Van het superwapen zijn maar enkele patronen beschikbaar, maar deze kunnen ook aangevuld worden met het verzamelen van items. Het aantal beschikbare patronen is rechtsboven in de statusbalk zichtbaar.



Het is jammer, dat met het spelen via het keyboard de toetsen niet in te stellen zijn. De cursortoetsen worden gewoon gebruikt, maar de toets om met het standaardwapen te vuren is de [GRAPH] toets en het vuren met het superwapen gebeurt met de spatiebalk. Als dit andersom was geweest zou dat waarschijnlijk beter zijn geweest. Het beeld scrollt goed en de scroll is bijna vloeiend op een MSX 2 zonder 7 MHz. Met een 7 MHz uitbreiding of op een turboR loopt alles beter en geheel vloeiend.

Na het neerhalen van een tegenstander verschijnt er een soort pijltje, dat op het eerste gezicht meer op een raket lijkt. In het begin zullen deze dan ook door de meeste mensen ontweken worden. Na verloop van tijd blijkt echter, dat hiervoor punten te krijgen zijn. Deze 'pijltjes' kunnen dus vergeleken worden met de [P] uit *Aleste 2*.

De stages zijn sterk afwisselend en kenmerken zich door veel variatie in tegenstanders en achtergronden. De grafische omlijsting is goed te noemen en iedere stage heeft zijn eigen type tegenstanders met verschillende aanvalstechnieken.



Aan het eind van iedere stage verschijnt een zogenaamde 'boss', die in de meeste gevallen vrij groot zijn. Wat echter minder goed geslaagd is, is dat deze bosses in de eerste vier stages niet zo moeilijk te verslaan zijn. De vijfde en volgende bosses daarentegen zijn heel moeilijk om te verslaan. Het was beter geweest om de sterkte geleidelijk te laten toenemen.

Na iedere stage volgt een overzichtje met de behaalde punten en wordt een uitspraak van de piloot getoond. Zoals gezegd volgt ter inleiding van iedere stage een verhaaltje, wat te vergelijken is met een bladzijde uit een scheepsjournaal. Na alle vliegtuigen te hebben verloren kan een highscore ingevuld worden en kan gekozen worden om de stage opnieuw te spelen, door de optie 'Retry' te kiezen.

T. attack 3 en 5

Het doel in deze modes is om zoveel mogelijk punten bij elkaar te schieten. Hierbij wordt een bepaalde tijdslimiet gehanteerd, waarbij te kiezen is uit een tijd van drie en vijf minuten. Vergeleken met de hiervoor beschreven mode is vrijwel het hele scherm gevuld met blokjes en tegenstanders. Het is dus de bedoeling om zoveel mogelijk van deze blokjes kapot te schieten. Soms verschijnt achter een veld van deze blokjes een foto van één van de personages van het spel. Op het laatst verschijnt er een tegenstander, die echter niet te verslaan is en net zolang weerstand biedt totdat de tijd om is. In de vijf minuten mode verschijnt op een gegeven moment een achtergrond, die mij sterk aan *Zanac* deed denken.

Het is jammer, dat er in deze modes niet een soort einddemo te behalen is. Dat is bij de adventure mode wel het geval en zoiets spoort de speler aan om het spel tot een goed einde te brengen. Al met al is dit toch een leuke optie, maar ik had liever een two-player optie gezien.

De muziek in dit spel is van een uitstekende kwaliteit, wat vaak het geval is bij Japanse software. De muziek klinkt erg sfeervol, al worden soms een beetje teveel drums gebruikt. In het optiemenu kan gekozen worden tussen FM en PSG, die tegenwoordig steeds minder ondersteund worden. De MoonSound is echter niet doorgebroken in Japan en daarom ondersteunt de meeste software deze geluidskaart niet. Dit hoeft echter geen probleem te zijn, want met de combinatie FM en PSG is ook een bijzonder goed resultaat bereikt.

Met de vertaling van dit spel is ook het verhaal een stuk duidelijker geworden en dat zal de meeste mensen wel aanspreken. Het was echter niet mogelijk om het hele spel te vertalen, gezien de tijd die daarvoor nog beschikbaar was voor de release op de beurs in Tilburg. Er zal nog onderzocht worden of het mogelijk is het restant van de vertalingen via een patch te implementeren. Op het laatste moment kwam verder nog naar voren, dat in de einddemo een tweetal plaatjes getoond worden, die nogal dubieus zijn. Volgens het verhaal is het sommige medepassagiers van *R.K.* niet duidelijk of *Kujira* nu een meisje of een jongen is, waarop een plaatje getoond wordt waarin dat duidelijk gemaakt wordt. Wat mij betreft hadden deze plaatjes achterwege gelaten mogen worden, daar het totaal niets toevoegt aan het spel.

Conclusie

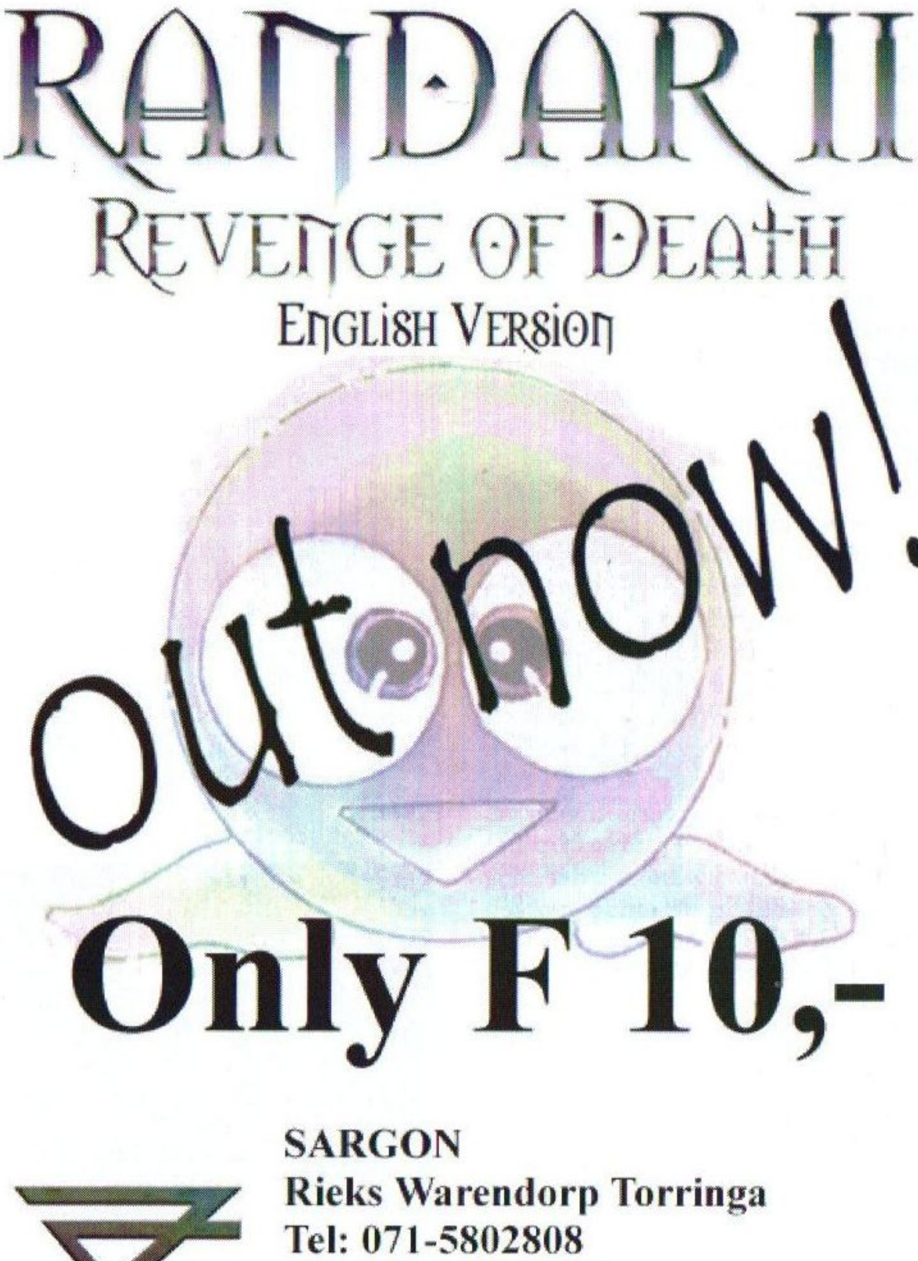
Iedereen die van goede schietspellen houdt, kan eigenlijk niet om *Kyokugen* heen. Het spel kenmerkt zich door een goede diversiteit en variatie van de tegenstanders. De grafische en muzikale omlijsting is goed en het spel biedt zeker de nodige speelplezier. Afgezien van de genoemde onlogische dingen en minpuntjes in het spel kan ik *Kyokugen* dan ook zeker aanraden. Voor meer informatie kan contact opgenomen worden met:

Rinus Stoker
Rotterdamstraat 73
6415 AV Heerlen
Telefoon: (045) 572 95 09
E-mail: m.t.stoker@hccnet.nl

Gerrit van den Berg

Auteur:	M-Kai
Distributie:	MSX-Info Blad
Soort:	schietspel
Systeem:	MSX 2, 64 kB RAM en 128 kB VRAM
Medium:	2 x DD-diskette
Prijs:	Fl. 25,–

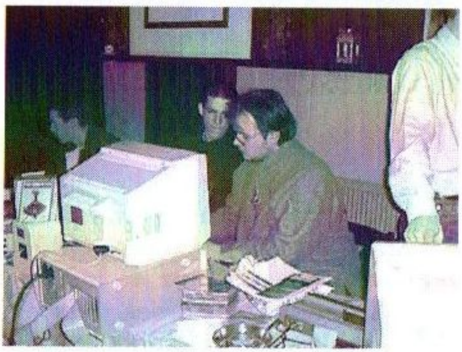



RANDAR II
REVENGE OF DEATH
ENGLISH VERSION
Out now!
Only F 10,-
SARGON
Rieks Warendorp Torringa
Tel: 071-5802808
Tel weekend: 0595-441369
RIEKSWT@HOTMAIL.COM

Oss beurs

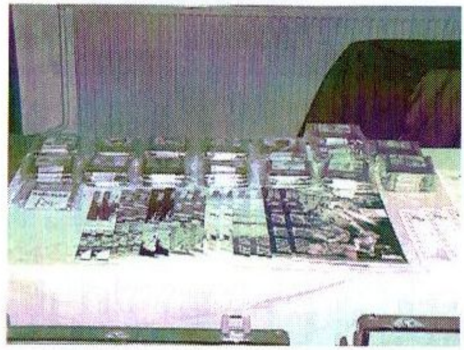
Eén van de manieren om MSX onder een breder publiek bekend te maken is het organiseren van beurzen. Wij bezochten een tijdje geleden de door *MSX NBNO* georganiseerde beurs in Oss. Hieronder volgt een korte impressie van wat er deze dag zoal te beleven was.

Zoals voor iedere beurs noodzakelijk is, was het ook deze keer nodig om extra vroeg op te staan om op tijd aanwezig te zijn voordat de deuren voor het publiek geopend worden. Deze beurs is niet te vergelijken met de beurs in Tilburg, maar desondanks was er toch genoeg te zien. Ook de opkomst viel niet tegen. Ten opzichte van vorig jaar was er een duidelijke toename van het bezoekersaantal te constateren. Het was



over de hele dag genomen vrij druk, alleen werd het aan het eind van de dag aardig rustig toen een aantal clubs besloot om eerder naar huis te gaan.

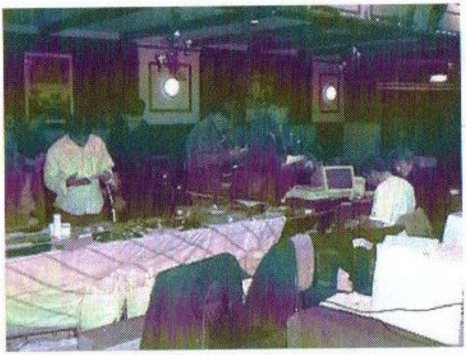
Het *MSX-Info Blad* deed goede zaken, zodat weer een aantal nieuwe namen in het ledenbestand bijgeschreven kon worden. Het is ons gebleken uit diverse reacties, dat het *MSX-Info Blad* bij de meeste abon-



nees in goede aarde valt. We vinden het fijn om dat te horen en het is voor ons zeker een stimulans om door te gaan. Ook onze stand in tweedehands spullen en de kabelservice liepen aardig.

Alhoewel er geen echte beursreleases aangekondigd waren, viel het aantal nieuwe software en hardware toch enigszins mee. *MSX NBNO* had weer wat diskmagazines uit het bui-

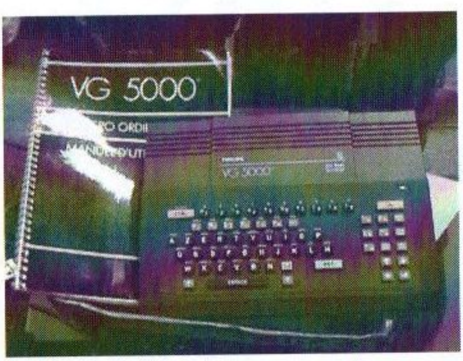




tenland gehaald en promootte het *XSW-magazine*.

Een echte publiekstrekker was de *Oss 2000 puzzeldemo*, die door *Delta Soft* werd gedemonstreerd en verkocht. Het spel bestaat uit een soort schuifpuzzel, waarbij een plaatje in een aantal stukjes wordt geknipt en door elkaar wordt gehusseld. De vakjes moeten zo verschoven worden, dat het plaatje er weer goed uitziet. Een leuk spelletje!

Natuurlijk was ook *Sunrise for MSX* aanwezig en zij hadden een leuk nieuwtje. Zij presenteerden een gecombineerde RS232C/IDE interface met voor de IDE interface de nieuwste BIOS versie 1.98. Vanuit praktisch oogpunt is gekozen voor een printplaat waarop zowel een RS232C interface als een IDE interface geplaatst kan worden. Natuurlijk is het ook mogelijk om slechts één van beide te integreren op de printplaat. Het kastje is dezelfde als die van de MoonSound.

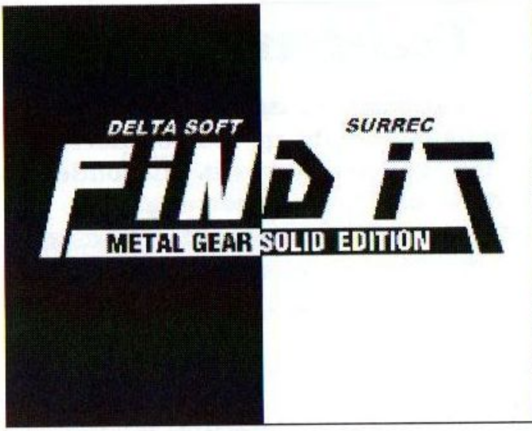


We hebben ook foto's gemaakt en hebben daarvan enkele bij dit artikel geplaatst om u een beter idee te geven van deze beurs. Op de beurs zijn weer diverse contacten gemaakt en



ook hebben we weer nieuwe mensen ontmoet, die verbaasd waren dat MSX nog bestond en nog zo geliefd is bij zoveel mensen over de hele wereld. En dat is nu precies waar een beurs zoals deze eigenlijk voor bedoeld is: de promotie van de MSX computer. We hopen dat er in de toekomst zulk soort bijeenkomsten georganiseerd blijven worden.

Rinus Stoker



Na de succesvolle samenwerking van Deltasoft en Surrec van de adventure **Thunderbirds are go** komen wij op de beurs in Tilburg met het puzzelspel **Find It**.

Find It is een nieuwe generatie puzzelspellen op de MSX. Dit spel bestaat uit 32 puzzels en is verdeeld over 8 levels waar u de 5 verschillen per puzzel uit mag halen.

Het hele spel is gebaseerd qua beeld en geluid op de Konami kraker van de Playstation **Metal Gear Solid**.

Deze is gemaakt voor een MSX2 met 128 kB geheugen en maakt gebruik van een MoonSound.

Tilbeurs 2000

Het is weer zover! Zaterdag 15 april gaan de deuren weer los van Wijkcentrum de Schans in Tilburg voor de dertiende MSX beurs op rij, die door *CGV* georganiseerd wordt. Hieronder volgt een impressie van wat er te verwachten is op deze dag.

Na de geslaagde beurs van vorig jaar was het geen verrassing, dat er ook dit jaar een beurs zou worden gehouden. Wij hebben een beetje geïnformeerd welke clubs er zoal op de beurs komen en wat ze gaan verkopen of promoten. Wij hebben een standhouderlijst weten los te peuteren en deze met onze eigen gegevens aangevuld.

Ook deze keer is het weer een internationale beurs gezien het feit, dat er MSX-ers uit Spanje, Zwitserland, België en zelfs drie (!) groepen uit Japan aanwezig zullen zijn. Alles overziend zal er vrij veel nieuwe software en hardware worden verkocht en gedemonstreerd. Opvallend op deze beurs is het grote aanbod aan nieuwe spelsoftware. Verwacht wordt de release van de schietspellen *Morning Star Tilburg 2000 special edition* door *Nobuaki Washio* uit Japan en *Kyokugen, The Shooting Star Children* door het *MSX-Info Blad*. *MSX NBNO* heeft ook enkele spellen in de aanbieding, te weten het puzzelspel *Cosmogang De Puzzle* en *Dead or Live* (vechtspel à la *Fighters Ragnarök*).

Het Gamesabonnement van *Sunrise for MSX* brengt ons de eerste diskette van *Realms of Adventure* en *Pentaro Odyssey 2*. Van beide spellen is al eens een preview verschenen in dit blad. *Find It* is een nieuw puzzelspel van *Delta Soft*, dat gebaseerd is op het PlayStationspel *Metal Gear Solid*. *Sargon* heeft het probleem met de implementatie van de Engelse teksten in *Randar 2* opgelost en zal naar verwachting het vertaalde spel aan de man proberen te brengen. De enige aankondiging van een muziekdisk komt van *TeddyWareZ* en zal de naam *Tunez II: Asterix edition* dragen. *Compjoetania TNG* zal een update van *Compass* verkopen en heeft nog een ander noviteitje in petto. Ook de muziekliefhebbers hoeven niet thuis te blijven, want waarschijnlijk zullen drie nieuwe muziek CD's worden uitgebracht: *Cyber Wizard* van *Ghost*, *MoonSound Greatest 5* van *NBNO* en de cd *AlgoRythm* door *MSX-Info Blad*.

Rest mij nog om iedere MSX-er aan te sporen om dit evenement te bezoeken. Veel clubs hebben wat nieuws in de aanbieding en er zijn kosten noch moeiten gespaard om het u naar de zin te maken. Ook dit jaar zullen er weer bordjes langs de toegangswegen hangen, zodat het beursgebouw makkelijk te vinden is. Het adres kan elders in dit blad worden gevonden. Komt allen!

De redactie

Standhouderlijst

Tilbeurs 2000

Bob Roos
Van Coothstraat 25
5281 CT Boxtel
(0411) 68 35 13
E-mail: roosprintrefill@multyweb.nl

Breda Computersupplies
M. van Herbachstraat 5
4827 LG Breda
(076) 542 51 40

CGV
Ad Mutsaers
Bartokstraat 196
5011 JD Tilburg
(013) 456 06 68 / 468 14 21
E-mail: cgv@xs4all.nl

Compjoetania TNG
David Heremans
Goorweg 24
2221 Booischot
België
+32 (015) 22 20 51
E-mail: david.heremans@ping.be

Datax
Laurens Holst
Tromplaan 16
1403 VB Bussum
(035) 698 93 86
E-mail: laurenshl@yahoo.com

Delta Soft
Johan v/d Bor
Hoge kamp 4
3853 GM Ermelo
(034) 156 05 01
E-mail: bor.j@wxs.nl

Frontline Japan
E-mail: f_line@kt.rim.or.jp

Funclub
Paul Schärer
Hofmattstrasse 19
CH-9202 Gossau
Zwitserland
E-mail: pschaerer@msx.ch

Future Disk
Koen Dols
Aldenhofstraat 36
6191 GV Neerbeek
(046) 437 43 22
E-mail: neerbeek@tref.nl

Ghost
Nobuaki Washio
1-7-9, Kasuga-cho, Toyonaka city,
Osaka, Japan (Zip560-0052)
(+81)-6-6841-8539
E-mail: ghost@nodus.ne.jp

HCC MSX Gebruikersgroep
F. Pansier
Achterwerf 3
1357 BE Almere Haven
(036) 531 05 83
Fax: (036) 531 05 83
E-mail: f.pansier@hccnet.nl

Hnostar Japan
Kuniji Ikeda
4-339-18 Fujigaoka, Fujiidera City
583-0017 Osaka
Japan
E-mail: xum92257@biglobe.ne.jp

MCCM
Frank Druijff
's-Gravendijkwal 5a
3021 EA Rotterdam
(010) 425 42 75
E-mail: frank.h.
druijff@worldonline.nl

MSX-Club West-Friesland
Bas Kornalijnslijper
Diepenbrockhof 13
1628 SL Hoorn
(0229) 27 06 18
E-mail: bifi@msxnet.org

MSX GG Zandvoort
J. Hoogendijk
Postbus 195
2040 AD Zandvoort
(023) 571 79 66
Fax: (023) 571 42 91
E-mail: jaap@hoogendijk.demon.nl

MSX NBNO
Maico Arts
I. van Portugalstraat 37
5346 PJ Oss
(0412) 69 07 57
E-mail: mari@xsw-msx.demon.nl

MSX Power Replay
Rafael Corrales Pulido
C/Almazan, 31 1º D
28041 Madrid
Spanje
E-mail: replay@meridian.es

Remco van der Zon
Papenstraat 1
7411 NA Deventer
(0570) 61 22 29
E-mail: rvanderzon@hotmail.com

Stichting Sunrise
R.F.J. Hiep
Postbus 61054
2506 AB Den Haag
(070) 360 97 07
E-mail: rhiep@msx.ch

TeddyWareZ
F. Boelens
Jan Palachweg 17
9403 JS Assen
(0592) 34 01 97
E-mail: TWZ@iname.com

Totally Chaos Team
M.T. Stoker
Rotterdamstraat 73
6415 AV Heerlen
(045) 572 95 09
E-mail: m.t.stoker@hccnet.nl

Tristan Zondag
Helmbloemmeen 106
3844 VJ Harderwijk
(0341) 42 54 82
E-mail: omegamsx@bart.nl

Sargon
Robert Vroemisse
Kon. Wilhelminalaan 41
7433 CE Schalkhaar
(0570) 62 06 88
E-mail: aleste@dds.nl

Cursus PowerBasic

- deel drie -

In deel drie van deze cursus volgt een uitleg over verschillende commando's van de V9990, waarvan er slechts enkele door *PowerBasic* worden ondersteund. Hopelijk zullen deze wel in de nieuwe *Gbasic* worden geïmplementeerd.

De V9990 kent verschillende commando's. Zo kan de videochip bijvoorbeeld lijnen trekken, schermdata verplaatsen en blokken tekenen. Dit werkt vergelijkbaar met de V9938 en V9958. Een paar van deze commando's worden door *PowerBasic* gebruikt voor de `LINE`- en `COPY`-commando's. Er zijn echter een paar nieuwe commando's bijgekomen ten opzichte van de V9958, die noch door *PowerBasic* noch door *Gbasic* gebruikt worden. In de tabel zijn alle commando's te vinden, met erachter eventueel de huidige BASIC-instructie. Hopelijk wordt het, bijvoorbeeld in *GBasic*, mogelijk om alle commando's vanuit BASIC te kunnen gebruiken. Nu ik toch *GBasic* even noem: waarom kan het `GSCREEN`-commando niet wat handiger? Iets als `GSCREEN` <schermbreedte>, <imagebreedte>,<kleurmode>. Want `GSCREEN 256, 512, 32K` lijkt mij duidelijker en gemakkelijker te onthouden dan `GSCREEN 24` (of zoiets).

Logical Move

De eerste vier commando's (na STOP) zijn de 'logical move' commando's. Er wordt gebruik gemaakt van rechthoekige delen videogeheugen en er wordt gerekend in beeldpunten. Deze commando's heeft de V9938 ook. De 'high-speed' commando's van de V9938 hebben plaats gemaakt voor andere commando's.

Character Move

In de MSX ROM staat de standaard karakterset. Deze wordt gebruikt om de tekstmodes de initialiseren. Ook als er geprint moet worden op grafische schermen wordt deze set gebruikt. Men zou kunnen zeggen dat zo'n karakterset is opgeslagen met 1 bit per pixel. De karakterset in `SCREEN 0` bestaat daarom uit 8 bytes per karakter. Een karakter is 8 pixels breed en 8 pixels hoog; 8 x 1 bit=8 bits=1 byte. De V9990 heeft een paar commando's om een stuk data van 1 bit per pixel om te zetten naar een rechthoekig stuk VRAM van het aantal bits per pixel, dat op dat moment overeenkomt met de huidige schermmode. Dat maakt het vervaardigen van een afdrukroutine voor tekst in een grafisch scherm een stuk eenvoudiger. Ik denk dat *PowerBasic* dit dan ook gebruikt. Met de 'character move' commando's kunnen bijvoorbeeld ook relatief gemakkelijk `SCREEN 0, 1` en `2` schermen omgezet worden naar `SCREEN 5`. Het grote voordeel is dat karaktersets kleiner kunnen worden opgesla-

gen en natuurlijk alle schermdata met minder kleuren gebruikt kunnen worden.

Byte Move

De 'byte move' commando's kunnen handig zijn wanneer er een stuk scherm ingeladen wordt met BLOAD en de huidige imagesize niet overeenkomt met die van het plaatje toen het gesaved werd, bijvoorbeeld een SCREEN 5 plaatje dat ingeladen wordt in SCREEN 7. Met BMXL kan dan toch het plaatje hersteld worden zonder alles te hoeven kopieren. Met BMLL kunnen lineaire stukken VRAM worden verplaatst (vergelijkbaar met LDIR in assembly). Door deze commando's kan schermdata voor bijvoorbeeld spellen compacter in het videogeheugen opgeslagen worden.

Logisch

De V9990 heeft meer mogelijkheden wat betreft de logische operaties (zoals XOR, AND, TPSET, enzovoort, die opgegeven kunnen worden bij LINE- en COPY-commando's). Er kan nu voor alle combinaties van bron en doel bits worden opgegeven wat er moet gebeuren. Bij de V9958 en de V9938 is dit beperkt tot een paar mogelijkheden (wel de meest bruikbare). Ook kan er per bit opgegeven worden of dit wel of niet geschreven mag worden. Op die manier kunnen bepaalde bits van het doel onaangetast blijven. LINE, SRCH en POINT werken vergelijkbaar met de V9938. Met PSET en ADVN kan de pointer verplaatst worden, wat wel iets weg heeft van het DRAW-commando.

Sjoerd Mastijn

Commando	Omschrijving
STOP	Stop met het uitvoeren van het huidige commando.
LMMC	Data wordt verplaatst van RAM naar VRAM. (copy array to ()).
LMMV	Een rechthoek in VRAM wordt opgevuld met een kleur. (line()-(),,bf).
LMCM	Data wordt verplaatst van VRAM naar RAM. (copy () to array).
LMMM	Data wordt verplaatst van VRAM naar VRAM. (copy () to ()).
CMMC	Karakterdata in RAM wordt omgezet naar VRAM.
CMMK	Karakterdata in Kanji ROM wordt omgezet naar VRAM.
CMMM	Karakterdata in VRAM wordt omgezet naar VRAM.
BMXL	Data wordt van rechthoek naar lineair gebied verplaatst.
BMLX	Data wordt van lineair gebied naar rechthoek verplaatst.
BMLL	Data wordt lineair verplaatst van VRAM naar VRAM.
LINE	Rechte lijn (line ()-()).
SRCH	Zoek de overgang naar een andere kleur (paint()).
POINT	Opvragen kleurnummer (point()).
PSET	Zet een punt (pset()).
ADVN	Verplaats cursor als bij PSET, zonder een punt te zetten.

Clubdaglijst

Releasedatum: 1 april 2000

De eerstvolgende lijst verschijnt in juli 2000.
Dus kom op tijd met eventuele aanvullingen / wijzigingen!

Computer Club Rijnmond *Iedere 2e en 4e donderdag v/d maand (sept.-juni)* Wijkcentrum "Holy". Aristide Briandring 90, Vlaardingen 19.30u - 23.00u Fl.2,50. Jaarlid Fl.32,50, tot 16 jaar Fl.15,— **Tel:** (010) 482 33 88 (010) 451 01 90	**Computer Club Rijnmond** *Iedere 3e woensdag v/d maand (juni-sept.)* Wijkgebouw "Het Zaaltje". Sportsingel 62, Rotterdam-Zuid 20.00u - 23.00u Fl.2,50. Jaarlid Fl.32,50, tot 16 jaar Fl.15,— **Tel:** (010) 482 33 88 (010) 451 01 90	**Computer Gebruikers Vereniging** *25/5 – 22/6 – 13/7* Wijkcentrum "De Schans" De Schans 123, Tilburg-Noord 19.00u – 23.00u, zondag 13.00u – 17.00u Jaarlid Fl. 30,— juli tot 31 dec. Fl. 15,— **Tel:** (013) 456 06 68 (013) 468 14 21
HCC MSX Gebruikers Groep *22/4 – 17/7 – 16/9 – 7/10 – 4/12* De Gaarde Camminghalaan 2, Bunnik 10.00u - 15.30u Geen entreeprijs **Tel:** (0343) 49 16 96 (0348) 41 01 26 **E-mail:** secr@msx-gg.hobby.nl	**MAD** *?* Voor info om software te bestellen even bellen. ? ? **Tel:** (0314) 66 24 68	**MPCD** *Om de 14 dagen (de even weken)* Buurthuis "De Ducdalf". Mariastraat 17, Dordrecht 19.00u - 22.30u Eerste keer gratis. **Tel:** (078) 651 11 56
MSX Club Lint (België) *1e vrijdag van de maand* De Witte Merel Liersesteenweg Lint 19.00u - 23.00u ? **Tel:** +32 (03) 45 55 918	**MSX Club West Friesland** *22/4 – 24/6* Buurthuis "De Cogge" de Akkerwinde te Zwaag 12.30u Fl.5,— **Tel:** (0229) 27 06 18 (06) 51 06 91 77	**MSX VCL** *Elke eerste zaterdag van de maand* Molenberg 3, Beek. (achterom) 11.00u - 16.30u Fl. 3,50 (jaarabonnement Fl.25,—) **Tel:** (045) 572 95 09 (Na 12.00u) (06) 23 30 09 60
MSX vereniging De Amsterdammer *2e vrijdag van de maand* James Wattstraat 19.30u - 23.30u Fl.6,50 **Tel:** (020) 668 11 47	**MSX Vriendenclub Mariënberg** *Elke 2e zaterdag v/d maand* Buurtgebouw "De Grendel". W. Hentostraat 17, Mariënberg 10.00u - 16.00u ? **Tel:** (074) 242 19 21	

Te koop:

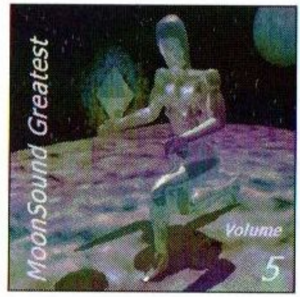
- MSX8280 (7MHz, snelle diskrom, 1 MB geheugen, IDE interface, enz) Fl.449,-
- VS0080/00 kleurenmonitor (2x) Fl.149,- per stuk

B. Hendriks
Grondel 4
3831 ZL Leusden
Telefoon: (033) 494 34 43

Nieuwe Releases bij MSX-NBNO...

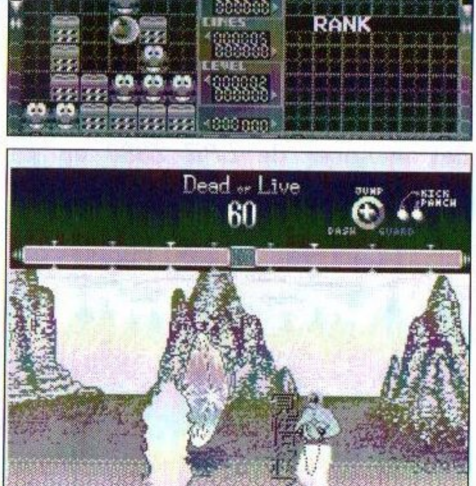
Het is lange tijd erg rustig geweest, zo rustig zelfs dat de deadline van *XSW-Magazine 32* niet eens gehaald kon worden... Echter voor de beurs in Tilburg op 15 April 2000 aanstaande, in wijkcentrum "De Schans", hebben wij toch nog enkele primeurs...

In de serie Audio-CD's met de titel *MoonSound Greatest* is wederom een nieuw deel verschenen. Ook dit keer weer heeft men een selectie weten te maken uit de beste muziek gemaakt met de MoonSound op een MSX computer. Deze Audio-CD heeft een totale speelduur van ruim 73 minuten.



SPECTACULAIRE KORTINGEN OP OVERJARIGE SOFTWARE EN MAGAZINES...





Via nieuwe contacten in Japan zijn wij in het bezit gekomen van een aantal leuke nieuwe games. Deze games zullen wij in Europa tegen zeer scherpe prijzen gaan distribueren.

Het eerste spel is *CosmoGang De Puzzle*. Deze "Tetris-kloon" is erg verslavend. Het spel biedt de mogelijkheid om met twee spelers tegelijkertijd het spel te spelen. Het spel is geschikt voor elke MSX 2 (of hoger) met minimaal 64 kB RAM.

Het tweede spel is *Dead Or Live*. Dit spel vertoont enige gelijkenis met *Fighter's Ragnarök*. Misschien is het spel grafisch wat minder dan *Fighter's Ragnarök*, maar qua speelplezier doet het zeker niet onder voor *Fighter's Ragnarök*. Het spel is helaas alleen geschikt voor MSX Turbo-R.

MSX-NBNO: I. v. Portugalstraat 9, 5346 PJ Oss

Maico Arts	Mari van den Broek
(0412) 690757	(0412) 630653 / (06) 22125592

LPE-Z380 cartridge

Nieuwe hardware uit Spanje

De afgelopen jaren heeft een aantal groepen in de MSX-wereld ideeen naar voren gebracht om een 'nieuwe' MSX te ontwikkelen. Helaas is het vaak bij een idee gebleven of zijn projecten wel gestart, maar vroegtijdig gestopt. In Spanje is nu echter hardware ontwikkeld én verkrijgbaar, die de MSX boven het 8-bits niveau uit kan tillen: de *LPE-Z380*.

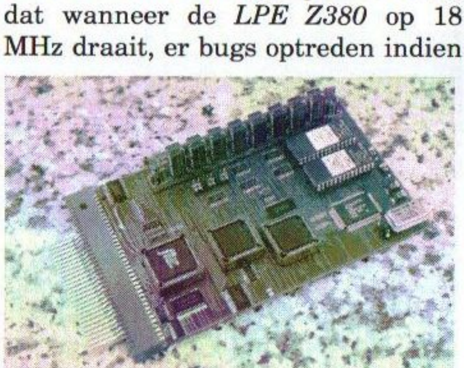
Een prototype werd al in juli 1998 ontwikkeld en in februari 1999 werd door *Leonardo Padial Ortiz* versie 1 gedemonstreerd op *MadriSX 99*. Nu is versie 2 van de *LPE-Z380* ontwikkeld en deze zal in de vorm van een cartridge worden uitgebracht. Er zijn trouwens nog andere manieren om de MSX van een *LPE-Z380* te voorzien, maar laten we eerst eens bekijken wat de *LPE-Z380* nu precies is.

Wat is de LPE-Z380?

De basis van de *LPE-Z380* wordt, zoals de naam al doet vermoeden, gevormd door de Z380-processor. Dit is een echte 32-bits processor die op 18 MHz werkt, maar door middel van een 'jumper' op de *LPE-Z380* kaart kan de snelheid van de processor ook teruggebracht worden naar 3.57 MHz (dezelfde snelheid als de Z80). Echter is een Z380 op 3.57 MHz nog altijd twee keer zo snel als de Z80!

Voor de Z380 is het niet meer noodzakelijk om het geheugen te 'mappen', maar kan het lineair aangesproken worden waardoor sneller en gemakkelijker het totale geheugen te gebruiken is. De breedte van de databus is 32-bits voor de adressering en 16-bits voor de data. Dit is het dubbele van de Z80. Vergeleken met de Z80 kan de Z380 het geheugen twee maal zo snel aanspreken. Doordat de processorsnelheid ook twee zo groot is, zullen programma's die veel van het geheugen gebruik maken vier keer zo snel op de Z380 op 3.57 MHz werken. Wanneer de Z380 op 18 MHz draait, zal de snelheid vertwintigvoudigen!

Om gebruik te kunnen maken van goedkope SIMMs met een snelheid van 70 nanoseconden en om de snelheid van de kaart te normaliseren, is de maximumsnelheid op 14.28 MHz gesteld. Tijdens het testen van de kaart kwam namelijk aan het licht, dat wanneer de *LPE Z380* op 18 MHz draait, er bugs optreden indien



SIMM modules met een snelheid van 70 nanoseconden gebruikt worden.

Op de *LPE-Z380* bevindt zich een geheugenbank, waar het geheugen gewoon kan worden 'ingeprikt'. Solderen, zoals nu bij de geheugenuitbreiding van de MSX gebeurt, is dan niet meer noodzakelijk. In de geheugenbank kan de gebruikelijke PC SIMM-module van 512 kB tot 128 MB groot worden geprikt. De LPE-Z380 wordt overigens geleverd zonder SIMMs. Aanbevolen wordt om minstens een SIMM van 4 MB te plaatsen.

De Z380 is volledig compatible met de Z80. Uiteraard zijn er op machinetaalgebied wel een aantal extra instructies bijgekomen voor de adressering en voor het uitvoeren van vermenigvuldigingen en delingen. De Z380 kan echter ook in een andere 'mode' werken, die we voor het gemak maar 'extended mode' zullen noemen. Alle instructies werken hierin op 32-bits en hoewel de syntaxis hetzelfde is, is deze 'mode' niet meer compatible met de Z80. Door middel van een machinetaalinstructie kan tussen de 'Z80-mode' en de 'extended mode' worden gewisseld.

LPE-Z380 en de MSX

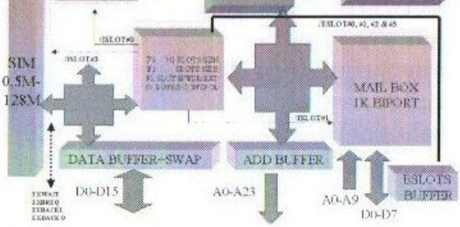
In de inleiding was al gezegd dat de *LPE-Z380* zal worden uitgebracht als een cartridge, maar dat er verschillende manieren zijn om de MSX van een *LPE-Z380* te voorzien. Naast het 'normale' gebruik als cartridge kan ook de Z80 intern worden vervangen, kan de cartridge door middel van de 32-bits slotexpander van *Leonardo Padial* met de MSX communiceren en is het zelfs mogelijk een autonome computer te bouwen. Alhoewel de *LPE Z380* een 32-bits uitbreiding is en dus ook een 32 bits connector heeft, is het mogelijk om deze in een gewoon 8-bits slot te pluggen door de bijgeleverde 50 pins adapter. Hoever je gaat met de ombouw van de MSX bepaal je zelf. Laten we de aansluitmogelijkheden eens één voor één bekijken.

Cartridge

Uiteraard is de gemakkelijkste aansluitmanier de *LPE-Z380* in een vrij 8-bits slot te pluggen. De Z80 van de MSX blijft gewoon naast de Z380 van de cartridge functioneren en eigenlijk is er een 'dual processor' MSX ontstaan.

De Z380 communiceert met de MSX door middel van een speciaal stukje SRAM-geheugen van 1 kB groot. Dit betekent dat er met twee processors kan worden gewerkt. De MSX leest bijvoorbeeld een diskette en laadt de data in de Z380. De MSX voert het programma uit, maar wanneer het nodig is wordt de Z380 aangesproken om bepaalde taken uit te voeren en de resultaten ervan door te geven aan de MSX (zie de illustratie).

LPE-Z380-V1



Het voordeel van deze methode is dat alle MSX-programma's gewoon zullen draaien. Ze hoeven geen gebruik te maken van de Z380 en alleen programma's speciaal geschreven voor de Z380 zullen er gebruik van (kunnen) maken. Het nadeel is echter dat de Z380 geen rechtstreeks gebruik mag (en kan) maken van de MSX-hardware als RAM, VRAM, VDP, toetsenbord, PSG, FM-PAC en dergelijke, maar dat zal altijd via de Z80 van de MSX moeten gebeuren.

Substitutie van de interne Z80

Het is mogelijk om de interne Z80 te vervangen door de Z380. Hiervoor wordt de *LPE-Z380* cartridge in de MSX geplugd. Daarnaast wordt een speciale kabel gebruikt die dusdanig intern in de MSX moet worden aangesloten, dat de interne Z80 buiten werking wordt gesteld. Om dit mogelijk te maken moet de processorsnelheid van de Z380 door middel van de jumper wel worden teruggebracht naar 3.57 MHz. Het voordeel van deze methode is dat de Z380 nu alle MSX-programma's zelf uitvoert en de hardware ook direct kan aanspreken. De snelheid van de Z380 wordt dan weliswaar teruggebracht naar 3.57 MHz, maar zal altijd nog twee keer zo snel werken als de Z80 op dezelfde snelheid.

Het betekent echter niet dat alle software sneller zal werken. Zelf geschreven applicaties en utilities voor bijvoorbeeld grafische compressie zullen, net als in BASIC, van de dubbele snelheid profiteren. Veel games zullen echter op de 'oude' snelheid blijven werken, omdat deze vaak gesynchroniseerd worden met de snelheid van de VDP en deze blijft onveranderd.

Aansluiting met behulp van de 32-bits slotexpander

Wanneer de *LPE-Z380* in de 32-bits slotexpander van *Leonardo Padial* wordt gestoken, kan deze alle hardware in de slotexpander in 'extended mode' aanspreken op 18 MHz. De *LPE-Z380* kan de communicatie met de MSX overnemen en desgewenst aan- en uitschakelen en alle hardware in de slotexpander direct op 32-bits niveau aanspreken.

Autonome computer

Het is zelfs mogelijk om met behulp van de *LPE-Z380* én de 32-bits slotexpander een compleet nieuwe MSX te bouwen. Het lijkt dan een beetje op de situatie bij de PC: de *LPE-Z380* en de 32-bits slotexpander vormen tezamen het moederbord van de nieuwe MSX. In de 32-bits slotexpander dient dan alle hardware en perifere componenten te worden aangesloten, zoals een toetsenbord, muis, diskdrive, geheugen en dergelijke. Alle oude MSX-hardware kan dan echter niet meer worden gebruikt en er zal veel nieuwe (32-bits) hardware voor de MSX ontwikkeld moeten worden. Deze hardware moet compatible met de MSX-standaard zijn om alle 'oude' programma's te kunnen blijven draaien.

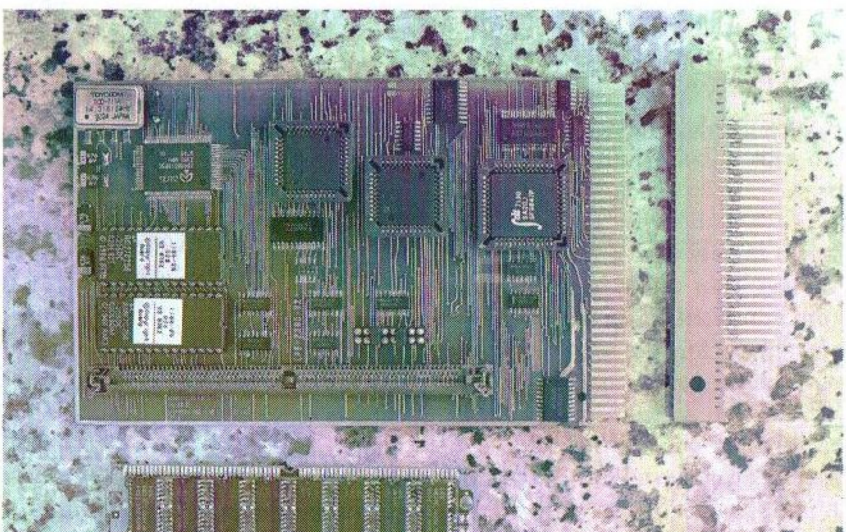
Wanneer er gekozen wordt om een nieuwe MSX te bouwen, moet niet verwacht worden dat het ooit mogelijk wordt om PC spellen te converteren. Veel softwarehuizen zullen daar

sowieso niets voor voelen, maar bovendien is de Z380 een compleet andere chip dan er in de PC-wereld wordt gebruikt. Met de juiste videohardware, zoals bijvoorbeeld de Graphics 9000, wordt het wel mogelijk om spellen te ontwikkelen die vergelijkbaar zijn met de huidige PC spellen.

De *LPE-Z380* biedt dus vele mogelijkheden. Door de uitvoering als een cartridge, die qua grootte tussen de HB-digitizer van *Sony* en de Muziekmodule van *Philips* in zal liggen, heeft het een grote kans om bij het MSX-publiek aan te slaan en heeft het de potentie om de standaard te worden. Hierdoor wordt het voor ontwikkelaars makkelijker om nieuwe hardware voor de MSX te ontwikkelen. Ook kan er nieuwe, krachtigere software worden ontwikkeld en behoort een Windows besturingssysteem zeker tot de mogelijkheden. Op dit moment is al software beschikbaar en is men druk bezig met het maken van nieuwe software. Hierbij valt te denken aan een MIF decompressor, een C-compiler en er zijn mensen bezig om een programma te maken, dat de Z80 als server laat optreden ten dienste van de Z380. Bij bezoek aan de beurs te Tilburg mag u de demonstatie van dit nieuwe stukje hardware niet missen!

Raymond de Heer

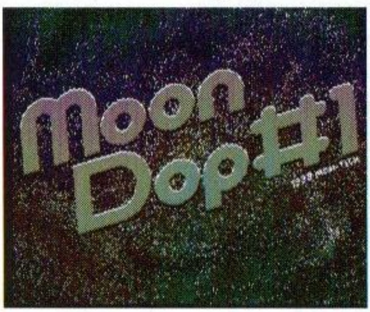
Contactadres:
L.P. Electronics
Leonardo Padial Ortiz
Marsella, 13, 4° B
28022 Madrid
Spanje
Telefoon: (+34) 91 306 86 86
E-mail: lpadial@teleline.es
Prijs: • 211,—



Moondop #1

***Club Hnostar* heeft een flink aantal MSX titels in het softwarebestand staan. Eén daarvan was ons onbekend en daarom besloten we om het eens aan een nader onderzoek te onderwerpen.**

Moondop #1 is, zo beloven de makers, de eerste uit een serie van muziekcollectie diskettes. *Moai-Tech* wordt gevormd door drie Spaanse heren: *David Casanovas* en *Paco Santos* zijn tekenaars en *Manuel Dopico* schrijft de muziek. De (merk-) diskette ziet er netjes uit met een strak kleurenlabel. Na een korte laadtijd stelt *Moai-Tech* zich aan ons voor met een spannend stuk achtergrondmuziek en het *Moai-Tech* logo, waarin twee van de ons uit *Nemesis* welbekende paaseilandbeelden voorkomen. De introductie wordt afgesloten met het titelscherm, een nette high-res screen 7 tekening. De begeleidende muziek is stevige rock, uiteraard met bijbehorende elektrische gitaar.



Het menu is heel eenvoudig: in beeld verschijnen tien titels van muziekstukken, een 'Exit to Basic' mogelijkheid en een klein plaatje van een vrouw. Met de cursortoetsen kan ik één van de tien songs kiezen en met de spatiebalk bevestig ik de keuze. Wat een beetje vervelend is aan dit menu, is dat het cursorpijltje telkens na een nieuw muziekje gekozen te hebben weer boven aan de lijst staat.

Dit zijn de aanwezige titels (inclusief spelfouten): *Memories from Apocalipsis*, *Destruction*, *Ys I Fields*, *Samba do Janeiro*, *Athletic*, *Inside in Space Station III*, *Haway*, *Do you remember*, *World of Monsters* en *Titanic*. Sommige nummers, bijvoorbeeld *Destruction* of *Athletic*, zijn wat aan de korte kant en dus snel saai om te beluisteren. Daarentegen zijn de langere nummers prima in orde (bijvoorbeeld *Inside in Space Station III*). Er worden veel gitaren gebruikt en dus komt de gemiddelde metal- of rock liefhebbende MSX'er goed aan zijn trekken. De meeste nummers zijn ook zeer up-tempo. Wat opvalt is het grote percentage covers: sommige uit MSX games (*Ys* en *Athletic*) en een aantal uit populaire muziek (bijvoorbeeld *Samba do Janeiro* en *Titanic*).

Conclusie

Al met al is *Moondop #1* een aardig schijfje, maar verwacht er niet al te lang plezier van te hebben. Er staan vrij weinig en vrij korte nummers op de disk, waardoor men deze disk na een half uurtje luisteren waarschijnlijk al terzijde zal leggen. De grafische omlijsting is van voldoende kwaliteit: de plaatjes zien er prima



uit. Als de heren *Moai-Tech* bij volgende edities iets meer aandacht besteden aan de kwantiteit en lengte van de muziekstukken en de kwaliteit van het menu, dan zullen de volgende disks meer de moeite waard zijn! Alhoewel de disk te bestellen is bij *Club Hnostar*, kan voor meer informatie direct contact worden opgenomen met de makers:

Moai-Tech
Santiago Rusinol 51 4-1
CP08304 Mataro (BCN)
Spanje

Tristan Zondag

Makers:	Moai Tech
Uitgebracht:	1999
Soort:	Muziekdisk
Muziekchip:	MoonSound
Prijs:	500 Pesetas
Medium:	1 x DD diskette

P-D LIJST   MSX-INFO BLAD

Plus Originele software die door ons verkocht wordt

In deze lijst zijn alleen de disks voor MSX 1 en MSX 2 opgenomen.
De disks voor de turboR komen nog.

Correctie t.o.v. de vorige lijst: NBNO heeft geen PD lijst

De kosten per disk zijn F2,-. Dit is inclusief porto. Voor iedere 5 disks die u bestelt, krijgt u er één naar keuze gratis.

- ❑ Software voor de Sunrise IDE Interface
- ❑ 5 Plotterdisk's van M-K.
- ❑ Alle Quasar magazines
- ❑ Diverse Demo disks
- ❑ Alle PD software van de MCCM CD-rom
- ❑ RTTY Software
- ❑ Barcode reader-Software
- ❑ Basicode Vertaler
- ❑ Software voor Basicode, Tros en Nos
- ❑ Diverse originele ROM magazines, Nr 1,2,3,5,6, Eprom
- ❑ 2Eprom (zie MSX-Info Blad 14)
- ❑ MIF conversie pakket

Foto's van Beurzen op disk

- ❑ Tilburg 1996
- ❑ Zandvoort 1996
- ❑ Tilburg 1997
- ❑ Zandvoort 1997
- ❑ Tilburg 1998 en Nistelrode
- ❑ Zandvoort 1998
- ❑ Tilburg 1999 en Nistelrode
- ❑ Bussum 1999
- ❑ Nistelrode 2000

P-D Lijsten (o.a. West-Friesland, UMF, HCC.)

- ❑ Alle diskettes van MCMN
- ❑ Software voor omzetting telefoonnummers
- ❑ Midiplayer voor Moonsound
- ❑ Software voor de Bert Interface
- ❑ Software voor de Novaxis Interface
- ❑ Software voor HSH Mak Interface's
- ❑ Software voor de MEGA Interface
- ❑ Muzax 3 x muziekdiskettes 1,2,3
- ❑ Tunez:Garfield edition (Moonblaster muziekdisk)
- ❑ Ultra Sonic Waves Teddy Warez
- ❑ Diverse Basic cursussen op disk
- ❑ Diverse disk's van MK

Originele Software

- ❑ MSX-WINDOWS 98 (Nederlandse versie) HFl. 5,—
- ❑ MSX-WINDOWS 98 (Engelse versie) HFl. 5,—

- ❑ Atlantis Software Pakket Vectormania 3D en Utils disk, Grafiek AGE 7 5diskettes HFl. 25,—
- ❑ Pentius Soort Tetris spel HFl. 15,—
- ❑ Kaotika spel voor 1 en 2 spelers HFl. 10,—
- ❑ Kyokugen HFl. 25,—

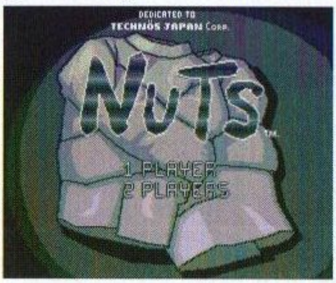
Bladen en boeken

- ❑ MSX-Info Blad (Nrs. 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14.)
- ❑ MSX Basic, MSX dos, easy , Home-office
- ❑ Diverse Programmeer boeken op aanvraag

Nuts

Voor de MSX zijn er in de loop der jaren talloze RPG's, race-, schiet- en platformspellen gemaakt. Het is dan ook vreemd, dat er maar heel weinig vechtspellen voor de MSX zijn uitgebracht, terwijl daar toch wel belangstelling voor is. De enige waar ik zo gauw op kan komen zijn *Kungfu 1* en *2* van *Konami*, maar dat is ook alweer meer dan een decennium geleden. Het wordt dan ook weer eens hoog tijd voor een dergelijk spel. Met de komst van *Nuts* wordt dan eindelijk aan deze wens voldaan.

Nuts is een spel van *KAI Magazine*, een MSX-groep uit Spanje, en wordt geleverd op een kwaliteitsdiskette met een keurig verzorgd kleurenlabel. *KAI Magazine* is ook wel bekend van het spel *Lilo, the quest of fame,* dat uit principiële overwegingen nooit in ons blad is behandeld. Degenen die dit spel kennen zullen begrijpen wat ik hiermee bedoel.



Gamesabonnement
Het was de bedoeling dat *Nuts* via het Gamesabonnement van *Sunrise* in Nederland zou worden verspreid. Het is echter al bijna een jaar geleden, dat dit spel op de beurs in Tilburg werd verkocht. Ik verwachtte daarna dan ook binnen afzienbare tijd een acceptgiro in de brievenbus te vinden, maar tot op de dag van vandaag heb ik die nog steeds niet ontvangen. Blijkbaar ben ik geen uitzondering, want ik ken nog een aantal leden op het Gamesabonnement, die ook geen acceptgiro hebben ontvangen en die zeker het spel zouden hebben besteld. Daarom heb ik van iemand een exemplaar moeten lenen om deze recensie te kunnen schrijven. Misschien een foutje in de administratie van *Sunrise*? Ik hoop dan in ieder geval wel dat die snel wordt opgelost!

Intro
Wanneer het spel wordt opgestart, komt eerst het logo van *KAI Magazine* in beeld. Deze bestaat uit een mannetje in de vorm van een wortel met daarnaast de naam van de groep. Het logo verdwijnt daarna snel weer en maakt plaats voor de frequentieselector. Na een keuze te hebben gemaakt tussen 50 of 60 Hz, begint de introdemo. Deze begint met een blik in de zwaarst bewaakte afdeling van een gekkengesticht. Achter de balie is eenzaam een secretaresse aan het werk. Qua personeel is er verder alleen nog maar een arts aanwezig, die zijn nachtelijke ronde doet langs de verschillende cellen. Bij één van de cellen kijkt hij door het kleine raampje in de deur. Dit had hij beter niet kunnen doen, want het wordt hem fataal. Onder begeleiding van een

spanningverhogend muziekje komt er plotseling een hand door het raampje heen, die de dokter in zijn gezicht vastgrijpt. Het gebroken glas valt op de vloer en men kan wel raden hoe het met de dokter afloopt. Feit is echter dat er nu een tweetal gekken zijn ontsnapt.

Menu

Na deze korte maar spannende intro verschijnt het menu in beeld met op de achtergrond twee dwangbuizen. Bovenaan in het menu staat dat het spel opgedragen is aan *Technös Japan Corp*. en daaronder is met grote letters de naam 'Nuts' te lezen. Verder is er de keuze om *Nuts* alleen of met met twee personen te spelen. Het is jammer dat er verder totaal geen opties meer kunnen worden ingesteld. Het zou wel handig zijn geweest als bijvoorbeeld ook de moeilijkheidsgraad in was te stellen. Aangezien ik op het ogenblik alleen achter de computer zit, kies ik er eerst voor om met één speler te spelen. Hierna kan worden gekozen om met een nieuw spel te beginnen of om verder te gaan met waar men de vorige keer was gebleven. Uiteraard kiezen we de eerste keer voor 'New game'.



Het spel

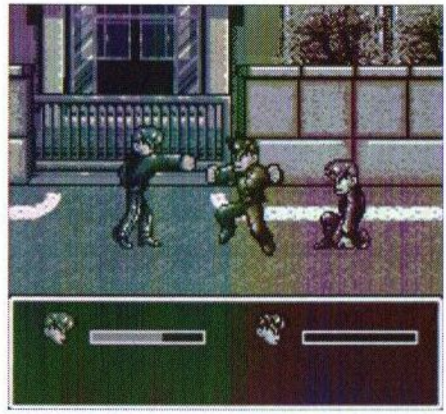
Wanneer het spel voor de eerste maal wordt gespeeld, wordt eerst met behulp van animaties een korte uitleg van de verschillende vechtmogelijkheden gegeven. Verder wordt nu ook het vervolg van de al eerder genoemde introdemo getoond. Een personage zit naar het laatste nieuws op de televisie te kijken. Hierin wordt net verteld dat er twee gekken zijn ontsnapt en dat ze uitermate gevaarlijk zijn. Tevens wordt er een beloning uitgeloofd aan degene, die ze te pakken weet te krijgen. Het blijkt dat onder andere deze persoon, genaamd *Sid*, ervoor gezorgd heeft dat die twee achter slot en grendel zijn geraakt. Opeens stormen beide voortvluchtigen naar binnen en zijn duidelijk belust op wraak, want ze werpen *Sid* zonder enig pardon uit het raam. Hierna verschuilen ze zich in een studentenhuis en vermommen zich als studenten. Het blijkt dat er een heel complot achter hun gevangenschap heeft gezeten, die ze nu willen oprollen. Op het scherm komt nu een plattegrond van de stad tevoorschijn. Men kan echter nog niet in alle stadsdelen komen. In het begin kan men alleen nog maar terecht in het ziekenhuis, waar zich een bekend persoon bevindt, en in het gekkenhuis waar nog een kameraad is opgesloten. Verder kan altijd in het studentenhuis worden gesaved.

Vechten

In het stadsdeel 'Institute' kan voor

het eerst worden gevochten. De toetsen die hiervoor worden gebruikt zijn de 'x', de 'c' en de 'cursors'. Natuurlijk kan ook gebruik worden gemaakt van een joystick met twee actieknoppen. Met de 'x' kan men springen en met de 'c' slaan. Na de eerste confrontatie is het meteen duidelijk dat het spel is gebaseerd op *Double Dragon*, dat op diverse (spel-) computers een tijd geleden heel populair is geweest. Men bevindt zich in een straat die naar rechts toe moet worden uitgelopen. Gedurende deze wandeling komen je diverse tegenstanders tegemoet, die alle verslagen moeten worden. Het vechten valt in het begin ontzettend tegen. Het duurde namelijk een hele tijd voordat ik het eerste level had gehaald. Na verloop van tijd ontdek je echter wat handigheidjes, waardoor de tegenstanders wat makkelijker zijn te verslaan. Mijn tactiek is om eerst de tegenstander met een karatesprong te vloeren en daarna vlakbij hem te blijven staan. Als hij dan weer op wil staan, kun je hem gelijk weer met een paar flinke meppen tegen de grond smijten. Toch blijft het heel lastig als er meerdere tegenstanders tegelijk op je af komen.

Het is wel een nadeel dat de sterkte van de tegenstanders nergens wordt aangegeven, zodat niet bekend is na hoeveel klappen ze uitgeschakeld zijn. Gelukkig wordt voor jezelf wel een energiebalk onderin het scherm getoond. Wanneer het eerste level is gehaald, komen op de plattegrond meer gebieden beschikbaar waar naar toe kan worden gegaan, zoals een haven en een fabrieksterrein.



Het is echter raadzaam om regelmatig ook eens het ziekenhuis of het gekkengesticht te bezoeken. Je vader en je kameraad hebben namelijk af en toe wat nuttige informatie te vertellen. Naarmate het spel vordert komt men steeds meer te weten over het complot wat tegen de twee hoofdrolspelers is gesmeed.

Twee spelers

Na een 'slachtoffer' te hebben gevonden, kan ik eindelijk de tweespeler optie uitproberen. Dit blijkt nog leuker te zijn dan alleen te spelen. Men kan nu namelijk met z'n tweeën de tegenstanders te lijf gaan. Als dit een beetje tactisch wordt aangepakt, kan men heel ver komen. Een leuk detail is dat je je medespeler ook in elkaar kan slaan. Dit is natuurlijk niet de bedoeling maar wel grappig. Gelukkig rossen de tegenstanders elkaar ook wel eens af zonder op jou te letten. De vijanden zijn trouwens ook niet altijd even slim. Wanneer namelijk een van de spelers per ongeluk in een afgrond valt, springen ze er zelf ook achteraan. Hierdoor heeft de andere speler vrij baan. Het spel is verder precies gelijk aan de

éénspeler optie. Het aantal tegenstanders blijft namelijk gelijk. Het is daarom in theorie makkelijker het spel uit te spelen met twee spelers, als je elkaar tenminste niet al te veel raakt, wat regelmatig voorkomt omdat de tegenstanders en de medespeler soms moeilijk van elkaar te onderscheiden zijn.

Muziek

Het is jammer dat de MoonSound niet ondersteund wordt. Al is bekend dat het Gamesabonnement uitgaat van de minimale eis van een MSX 2 met FM-Pac, vind ik het toch jammer dat dit niet als extra optie aanwezig is. Wel liggen de muziekjes lekker in het gehoor, al komen sommige me wel heel bekend voor. Komt dat ene muziekje uit stage 1 niet van de muziekdisk *Fireworks*? Verder heb ik niet veel muziek kunnen horen, omdat die in de volgende stages bij mij gelijk uitviel. Hierdoor geeft het spel als je in zo'n stage afraakt een 'syntax error'. Het kan er misschien aan liggen, dat ik het spel op de harde schijf heb gezet. Ik kan dit echter niet testen, omdat ik de originele diskette weer terug moest geven aan de rechtmatige eigenaar.

Conclusie

Nuts is een leuk vechtspel, al zijn de mogelijkheden wat beperkt. Een nadeel is dat de moeilijkheidsgraad niet is in te stellen. Dit is ook de reden dat ik nog niet zover in het spel gevorderd ben. Het gehele spel is in BASIC geschreven, wat gezien de kwaliteit van het spel heel knap mag worden genoemd. Nu beschik ik ook over een turbo R waarop alles lekker soepel loopt. Op een MSX 2 werkt het echter aanzienlijk trager, wat het speelplezier zeker niet ten goede komt. Men moet toch minimaal de beschikking over 7 MHz hebben om dit spel lekker te kunnen spelen. Grafisch is er weinig op het spel aan te merken. Er wordt gebruik gemaakt van steeds verschillende goed getekende achtergronden. Ook aan de personages zelf is veel zorg besteed, al doen de gezichten soms wel wat aan een gorilla denken. De muziek is over het algemeen ook goed te noemen, al is het jammer dat er geen gebruik wordt gemaakt van de MoonSound. Al met al kan worden geconcludeerd dat de liefhebbers van vechtspellen dit product niet mogen laten liggen. Voor de prijs van Fl. 25,- hoeft men dit zeker ook niet te laten.

Verkoopadres:
Sunrise for MSX
Postbus 61054
2506 AB Den Haag
Telefoon: (070) 360 97 07
(tussen 22:00 en 0:00 uur)

Jan-Marten van der Reest

Auteur:	KAI Magazine
Distributeur:	Sunrise
Soort:	spel
Genre:	vechten
Systeemeisen:	MSX 2 met 128 kB
Optioneel:	FM-Music
Medium:	1 * DD-diskette
Prijs:	Fl. 25,—

Morning Star

Zoals elders in dit blad te lezen is, zal de japanner *Nobuaki Washio* op de beurs in Tilburg het spel *Morning Star Tilburg 2000 Special Edition* verkopen. Van zijn website is een promoversie te downloaden, die wij kort bespreken om een indruk te geven wat voor spel het is.

Het spel wordt door de maker, *GW's Workshop,* gekarakteriseerd als een 'Fantasy shooting game'. Het spel is in een speciaal soort BASIC geschreven, dat voornamelijk gemaakt is om zo eenvoudig mogelijk een spel te ontwikkelen. De naam van deze BASIC is *DM-System2* en is door de Japanse groep *Gigamix* ontwikkeld.

Het spel is te spelen op een MSX 2 met 64 kB RAM en 128 kB VRAM. Het gebruik van 7 MHz of een turboR zal de snelheid van het programma aanzienlijk verhogen. Het programma is eenvoudig op de harddisk te installeren door de bestanden naar een directory te kopieren.

Na het verschijnen van de mededeling dat dit spel gebruik maakt van *DM-System2,* komt het titelscherm in beeld, dat tevens het speelveld is. Het speelveld bestaat uit twee delen. Aan de linkerkant is het veld te zien, waar alle activiteiten plaatsvinden en rechts wordt onder andere de highscore en het resterende aantal karakters bijgehouden en wordt duidelijk gemaakt in welke stage men zich bevindt.

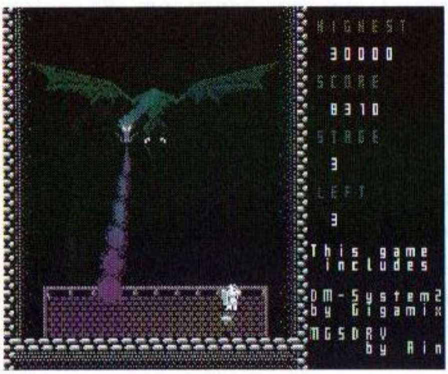
Het spel begint met een druk op de spatiebalk of de joystickknop. Het spel draait om een ridder, die de muur van zijn kasteel moet verdedigen. Als wapen heeft hij daarvoor de *Morning Star* tot zijn beschikking, dat te vergelijken is met een nogal groot uitgevallen slinger. De slinger draait als het ware om de ridder heen, zodat het lijkt alsof eraan gedraaid wordt.

De ridder staat op de stadsmuur en is omgeven door wanden. Er vliegen 12 kleine draakjes heen en weer, die vuur spuwen in de richting van de ridder. Daarmee proberen ze ook een bres in de stadsmuur te slaan. Door met de *Morning Star* via de muren een kogel in de richting de draakjes te kaatsen kunnen de draakjes uitgeschakeld worden.

Tijdens het spelen kan van de ene naar de andere kant van de muur



worden gelopen en dat is zeker geen overbodige luxe, want de draakjes schieten regelmatig grote vuurballen af, die ontweken moeten worden. Gelukkig is het wapen niet alleen bedoeld als aanvalswapen, maar kan het ook gebruikt worden als defensie tegen de vuurballen. De kogel komt iedere keer weer terug en meestal wordt deze door de ridder weer opgevangen. Wanneer de kogel echter gemist wordt, slaat deze een gat in de muur die juist beschermd moet worden. Het is dus zaak om de kogel iedere keer goed op te vangen.



Na iedere drie levels verschijnt er één grote draak, die een hele serie vuurballen uitspuwt. Pas na de draak ettelijke keren te hebben geraak is die verslagen. In de promo zijn geen demo's aanwezig, dus daar kan geen zinnig woord over gezegd worden. De grafische kant van het spel is redelijk, maar niet echt uitzonderlijk. De muziek klinkt wel aardig en is te beluisteren indien er een FM-PAC aanwezig is.

Conclusie:
Afgaande op de promo zal het uiteindelijke spel best aardig om te spelen zijn, al zal het niet echt lang kunnen boeien. De grafische afwerking is in de promo nogal magertjes uitgevoerd en het is te hopen, dat dat in de uiteindelijke versie verbeterd is. De muziek is goed. Het spelconcept is aardig bedacht, al is er weinig variatie aangebracht in de tegenstanders en de achtergronden. Zoals gezegd is het spel naar alle waarschijnlijkheid op de beurs in Tilburg te spelen en te koop. Voor meer informatie kan contact worden opgenomen met:

Nobuaki Washio (Ghost)
1-7-9, Kasuga-cho, Toyonaka city,
Osaka, Japan (Zip560-0052)
Telefoon: (+81)-6-6841-8539
E-mail: ghost@nodus.ne.jp
Web: http://www.nodus.ne.jp/~ghost/
(Engelse pagina is aanwezig)

Gerrit van den Berg

Auteur:	Nobuaki Washio
Soort:	kaatsspel
Systeem:	MSX 2, 64 kB RAM en 128 kB VRAM
Medium:	1 diskette
Prijs:	onbekend

TC - lijst

Releasedatum: 1 april 2000

Opname in de Totally Chaos lijst is gratis voor elke Sysop
Totally Chaos BBS draait 24 uur per dag op 300 - 33600 bps
Tel: (045) 570 87 63 (data) / (045) 572 95 09 (spraak)
Mobiel: (06) 23 30 09 60, E-mail: m.t.stoker@hccnet.nl
MSX Echo-Mail node: 18:900/005

(E) = MSX Echo-Mail (F) = Filesnet (I) = Inclosed files

Niet elke dag online: 1

NO TIME BBS ***OFFLINE*** *Heinz Hell* *(E/F/I)* **Vr/Za/Zo: 22.00-00.00 uur** 300-33600 bps *Veel software voor de Mission Emulator. Draait op een HD.* **(18:900/001)**		

Elke dag online: 2

FRISIAN STAR BBS *Arnold Rooks* ***(0566) 62 12 07*** **19.00-23.00 uur** *(E/F/I)* 300-14400 bps *Wordt nu een ander BBS: Astennu BBS* **(18:900/004)**	**TOMS BBS** ***(020) 699 92 63*** *Tom Emmelot* *(E/F/I)* **23.00-01.30 uur** 300-14400 bps *Aanspreekpunt voor MCCM, tevens kunt u vragen stellen over Multi-Mente.* **(18:900/006)**	

24 uur per dag online: 5

DUNE BBS ***(0187) 68 35 45*** *Kees Grinwis* 300-14400 bps *MSX en ACORN Software, MSX-ACO En Fidonet. Dit BBS draait op een ACORN.*	**MILJEU BBS** ***(038) 385 69 47*** *Eppie Hoogsteen* 300-14400 bps *Leuk BBS. Heeft nu een RS-BBS. Is met een wegenkaart op MSX bezig.*	**MSX - VEENDAM** ***(0598) 61 75 02*** *Willem v.d. Werf* *(E/F/I)* 300-33600 bps *Eerste MSX BBS met 33k6, RS-Baudswitch voor v23 user* **(18:900/000)**
ORBIT BBS ***(0592) 39 87 77*** *Jurre van Dijken* *(E)* 300-14400 bps *Een PC BBS met veel mogelijkheden.* **(18:900/100)**	**TOTALLY CHAOS BBS** *Rinus Stoker* ***(045) 570 87 63*** 300-33600 bps *(E/F/I)* *Kabel-Service, MSX-Info Blad, TC-BBSLIJST, Club en Verenigings-lijsten* **(18:900/005)**	

Find It

***Deltasoft* en *Surrec* schijnen een samenwerkingsverband aangegaan te zijn in het produceren van MSX software. Het bewijs daarvoor was ten dele zichtbaar in het spel *Thunderbirds are go* en nu heel duidelijk in de promo van het spoedig uit te komen spel *Find It*.**

Het spel *Find It* zal naar alle waarschijnlijkheid op de beurs in Tilburg verkocht worden. Het werkt op een MSX 2 of hoger met 128 kB RAM en werkt ook vanaf harddisk. Verder zal alleen de MoonSound gebruikt worden voor de muzikale ondersteuning.



Het spel kan het best gekarakteriseerd worden als een 'zoek-de-verschillen' puzzelspel. Dit soort puzzels verschijnt wel eens in kranten of tijdschriften. Bij dergelijke puzzels is het de bedoeling om de verschillen of afwijkingen ten opzichte van een basisplaatje in een ander plaatje te ontdekken. *Find It* hanteert ditzelfde principe en heeft als extraatje een tijdslimiet, waarbinnen de vijf verschillen opgespoord dienen te worden. De omlijsting van het spel is gebaseerd op de *Konami* kraker *Metal Gear Solid*.

In totaal zal het spel bestaan uit 32 puzzels verdeelt over acht levels. In de promo zijn twee van deze puzzels aanwezig. De besturing kan zowel met de muis als met het keyboard en de joystick plaats vinden. Op een standaard MSX 2 loopt de besturing via het toetsenbord of de joystick niet al te vlot en men heeft bij gebruik van een turboR geen rekening gehouden met de [PAUSE]-toets, waardoor het makkelijk is om vals te spelen door de tijd stil te zetten.

De grafische uitvoering ziet er redelijk uit, maar is ten dele te danken aan de digitalisaties uit *Metal Gear Solid*. De muzikale begeleiding is goed en bestaat uit arrangementen uit de *Metal Gear* serie. Het is jammer, dat alleen de MoonSound ondersteund wordt. Mensen zonder deze geluidskaart horen helemaal niks!

Na het uitproberen van deze promo, blijkt al snel dat de moeilijkheidsgraad in de twee aanwezige puzzels sterk verschilt. De eerste is vrij makkelijk, maar de tweede is erg pittig en zal menigeen de nodige hoofdbrekens kosten. Wat erg knap gedaan is, is dat deze puzzels diverse varianten hebben. Het is dus niet zo, dat na één keer een puzzel gespeeld te hebben, het de volgende keer weer precies dezelfde afwijkingen heeft. Daar is goed over nagedacht! We wachten af wat komen gaat en hopen in de toekomst het volledige spel te kunnen bespreken.

Gerrit van den Berg

Diverse hardware uitbreidingen

Ditmaal een artikel, waarin een drietal kleine hardware uitbreidingen worden besproken. Het betreft de plaatsing van een V9958 videochip in een MSX 2, de plaatsing van 64 kB extra RAM in een *Philips* NMS 8220 en het beveiligen van de printerpoort van een *Philips* NMS 8250/55/80.

Voordat ik begin met de uitleg, wil ik benadrukken dat het ombouwen van de MSX volgens onderstaande beschrijvingen geheel op eigen risico is. Zowel het *MSX-Info Blad* als *Hans Oranje* kan niet aansprakelijk worden gehouden voor eventuele schade die ontstaat door het (onkundig) uitvoeren van deze uitbreidingen. Vraag desnoods een ervaren iemand, of laat de uitbreidingen door *Hardware Partners Nederland* uitvoeren.

V9958 inbouw

Het schema bevat 2 IC's welke boven op IC 171 (74LS175) gesoldeerd moeten worden. Dit schema is bedoeld voor het zogenaamde F4 register welke van toepassing is in de BASIC 3.0 ROM, die toch op zijn minst aanwezig moet zijn wil een V9958 VDP in een MSX 2 computer gebruikt kunnen worden.

Het #Y0 signaal (&HF4) wordt betrokken uit pen 4 van IC 158 (74LS139). Voor wat betreft de V9958 ten opzichte van een V9938 zit er in de aansluitingen niet zoveel verschil in. Na het wat lastig desolderen van de V9938 en hiervoor een shrinked-dip 64 polige gedraaide IC-voet er weer in gesoldeerd te hebben, hoeft alleen de pennen 4 en 21 (V9958) aan de +5Volt gemonteerd te worden. Er wordt gesuggereerd dat er een diode van pen 26 (V9958) aan de #wait-lijn van de Z80 gemonteerd moet worden. Dit blijkt echter in de praktijk niet nodig te zijn.

64 kB RAM extra in een *Philips* NMS 8220

Plaats boven op de bestaande 41464 nog eens twee extra 41464 RAM met alle pennen, behalve pen 16, gesoldeerd op de onderliggende RAM. Soldeer tussen de beide pennen 16 een draad naar pen 35 van de M60003 chip. Verplaats tevens de draadbrug (bij de ROM) J2 naar J3 om de melding van 128 kB RAM op het beeldscherm te krijgen, na het resetten van de *Philips* NMS 8220.

Beveiligen van de printerpoort van een *Philips* NMS 8250/55/80

Het komt nog al eens voor dat de computer werkt en de printerpoort de geest gegeven heeft de enigste remedie is dan een losse poort bouwen of de engine S-3527 te vervangen. Om dit soort ongelukken te voorkomen kun je dan beter de engine beveiligen tegen ongewenste spanningen en/of kortsluiting. Het bevreemde mij helemaal dat dit soort schakelingen wel voorkomen bij de *Philips* VG-8230 en de VG-8235/00. Dus

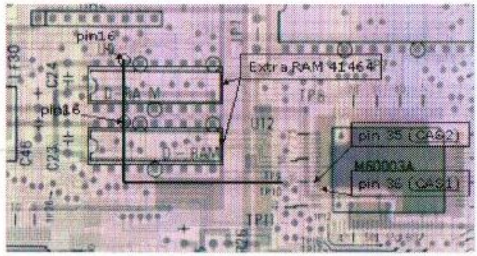
waarom de fabrikant de buffers heeft weggelaten is voor mij een raadsel. Het zal wel een vorm van besparing geweest zijn. De schakeling kan op een printje gemonteerd worden of gewoon boven op bestaande IC's op het moederbord.

Voor degenen die het niet aandurven om zelf de soldeerbout ter hand te nemen, kunnen de genoemde uitbreidingen ook door *Hardware Partners Nederland* laten verzorgen. Voor meer informatie of voor vragen kan contact opgenomen worden met:

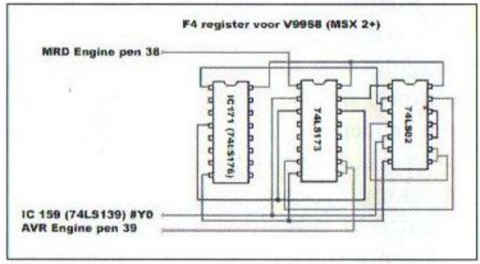
Hans & Aly Oranje
Tollenslaan 153
2741 XZ Waddinxveen
Telefoon: (0182) 61 89 32

E-mail:
postbus@hansoranje.demon.nl

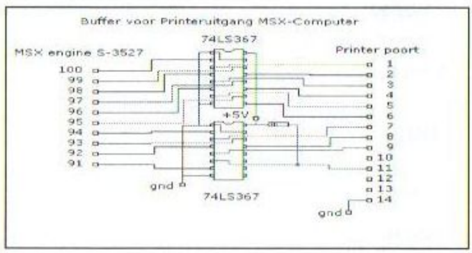
Hans Oranje



64 kB RAM extra in Philips NMS 8220



V9958 inbouw



Printerpoort beveiliging Philips

Gezocht:

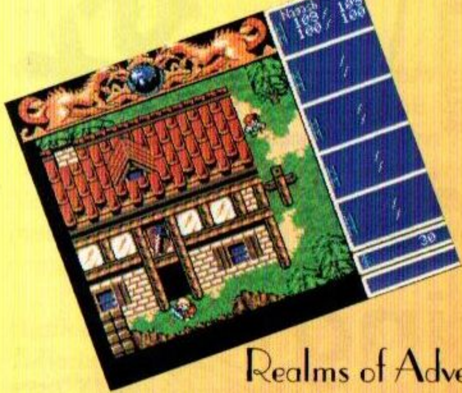
Wie kan mij helpen aan:

- MSX Gids nummer 1, oktober/november 1985
- MSX Club Magazine nummers 1 t/m 10, 12, 14 en 22
- (Was uitgave MSX Club België-Nederland)
- MSX Leerboekjes "Opdrachten bij Deel en 4"
- (Uitgeverij Stark Texel)
- Origineel boek Tasword MSX2
- Verzameldiskettes van MSX Gids nummer 1 t/m 10
- Programmadiskettes bij MSX Gids nummer 25 en XI
- (XI september 1986 was extra editie)

H. Moed
Eisenhowerlaan 22
3844 AT HARDERWIJK
Telefoon: (0341) 41 39 94

TILBURG BEURS STAAT VOOR DE DEUR

15 APRIL 2000

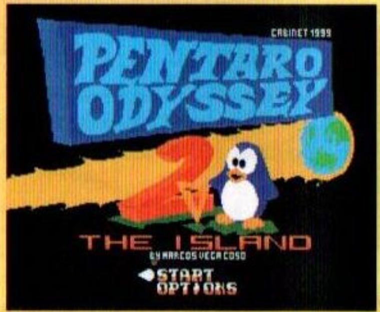




Realms of Adventure disk 1 Fl. 17,50
(inclusief User Guide)



Pentaro
Odyssey 2
Gamesabonnement
Fl. 25,—
Losse verkoop
Fl. 32,50



Sunrise for MSX

Stichting Sunrise
Postbus 61054
2506 AB Den Haag
Telefoon: (070) 360 97 07
(tussen 22:00 en 0:00 uur)
Giro 48994
E-mail: sunhisan@euronet.nl
(later ook rhiep@msx.ch)
Internet: www.msx.ch